

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
ANAK USIA 6-12 TAHUN DI DESA TAPUHAKA  
KECAMATAN KABAENA TIMUR  
KABUPATEN BOMBANA**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KENDARI  
KENDARI  
2021**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KENDARI  
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga, Kendari Sulawesi Tenggara  
Telp/Fax. (0401) 3193710/ 3193710  
email : iainkendari@yahoo.co.id website : http://iainkendari.ac.id

**PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi dengan Judul "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRILAKU ANAK PADA USIA 6- 12 TAHUN DI DESA TAPUHAKA KEC.KABAENA TIMUR" yang ditulis oleh MARSINI NIM. 17010104058 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari, telah diuji dan dipresentasikan dalam Skripsi yang diselenggarakan pada hari Rabu tanggal 29 Desember 2021 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar (S.Pd).

**Dewan Penguji Skripsi**

Ketua : Dr. H. Pairin M.A (.....)

Sekretaris : Aliwar S.Ag, M. Pd (.....)

Anggota1 : Dr. Abdul Kadir M. Pd (.....)

Anggota2 : Raehang S. Ag, M. Pd.I, (.....)


Kendari, 29 Desember 2021  
Dekan  
M. Pd  
NIP. 196712311999031002

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa segala informasi dalam skripsi berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Anak Usia 6-12 Tahun di Desa Tapuhaka Kecamatan Kabaena Timur kabupaten bombana” dibawah bimbingan Dr. H. Pairin M.A dan Aliwar S.Ag., M.Pd telah diperoleh dan disajikan sesuai dengan peraturan akademik dan kode etik IAIN Kendari. Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. Semua sumber rujukan yang digunakan dalam skripsi ini telah disebutkan didalam daftar pustaka. Dengan penuh kesadaran saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Jika kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiasi, dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Kendari, 29 Desember 2021  
Rabiul Akhir 1443 H



  
**Marsi**  
17010104058

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Kendari, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Marsi  
NIM : 17010104058  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Kendari Hak **bebas royalti noneklusif (Non-exclusive roaylty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Anak Usia 6-12 Tahun di Desa Tapuhaka Kecamatan Kabaena Timur Kabupaten Bombana”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Institut Agama Islam Negeri Kendari berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Kendari  
Pada Tanggal : 29 Desember 2021  
Yang menyatakan



Marsi

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ وَ الصَّلَاةُ وَ السَّلَامُ عَلٰى عَلٰى اَشْرَفِ الْاَنْبِيَاءِ وَ الْمُرْسَلِيْنَ وَ عَلٰى اٰلِهٖ

وَ اَصْحَابِهٖ اَجْمَعِيْنَ اَشْهَدُ اَنْ لَا اِلٰهَ اِلَّا اللّٰهُ وَ اَشْهَدُ اَنَّ مُحَمَّدًا رَسُوْلُ اللّٰهِ. اَمَّا بَعْدُ

Puji syukur hanya milik Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmatnya dan karunianya serta pengetahuannya, sehingga penulis skripsi yang berjudul **“Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Anak Usia 6-12 Tahun di Desa Tapuhaka Kecamatan Kabaena Timur Kabupaten Bombana”** dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah Nabi Muhammad SAW.

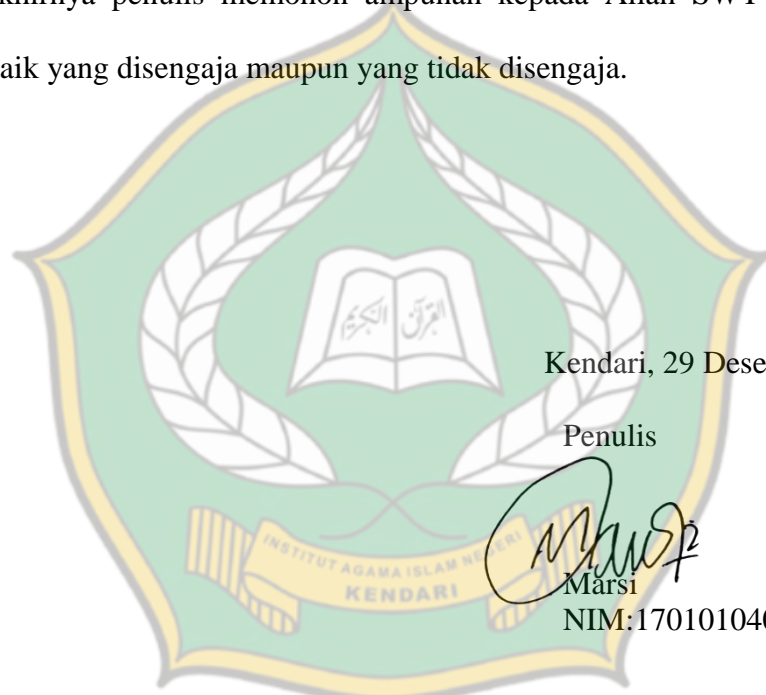
Penulisan Hasil Penelitian ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan serta material khususnya kepada Ayahanda tercinta La Haludu dan ibu tersayang Hariani yang sabar memberikan nasehat, merawat, mendidik, menyekolahkan penulis hingga keperguruan tinggi serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis. Dengan segala ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Faizah Binti Awad, M.Pd. Rektor IAIN Kendari, yang telah memberikan dukungan sarana dan fasilitas serta kebijakan yang mendukung penyelesaian studi penulis.

2. Dr. Masdin.,M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari yang telah memberikan dukungan.
3. Raehang S.Ag Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN KENDARI
4. Dr.H. Pairin M.A. pembimbing pertama, dan Aliwar S.Ag, M.Pd. pembimbing kedua Saya yang memberikan arahan dan memberikan dukungan serta masukan dalam Skripsi in.
5. Dr. Abdul Kadir M.Pd dan Raehang S.Ag, M.Pd. penguji pertama dan penguji kedua saya, yang telah memberikan arahan, masukan kepada penulis untuk menyusun Skripsi ini.
6. Tilman, S.Sos., M.M. sebagai Kepala perpustakaan IAIN kendari dan seluruh staf yang telah memfasilitasi penulis dalam mengakses sumber pustaka dalam penyelesaian Skripsi ini.
7. Kepada seluruh dosen dan Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari yang ramah dan cekatan dalam melayani setiap keluhan penulis dalam menyelesaikan Skripsi.
8. Kepala Desa Dedi Darno.,S.Pd dan Masyarakat yang telah membantu dalam menyelesaikan Skripsi.
9. Kepada orang teristimewa dalam hidupku Suami tercinta saya Nalmiadin yang turut memberikan dukungan baik moril maupun materil yang sangat mendorong penulis untuk terus berusaha dalam menyelesaikan Skripsi ini demi cita-cita untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di IAIN kendari.
10. Kepada seluruh rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah angkatan 2017, saya ucapkan terimakasih yang

sebesar-besarnya. Sahabat-sahabat penulis, yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu dengan ini saya ucapkan terima kasih banyak atas bantuan dan dukungannya.

Penulis berharap semoga bantuan dan berbagai upaya yang telah disumbangkan kepada penulis mendapatka pahala yang setimpal disisi Allah SWT dan tetap mendapat lindungan-nya dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Akhirnya penulis memohon ampunan kepada Allah SWT atas segala khilaf baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.



Kendari, 29 Desember 2021

Penulis

*Marsi*

Marsi

NIM:17010104058

## ABSTRAK

**Marsi. NIM, 17010104058. Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Anak Pada Usia 6-12 Tahun di Desa Tapuhaka Kecamatan Kabaena Timur Kabupaten Bombana. Dibimbing oleh: Dr.H. Pairin M.A dan Aliwar S.Ag, M.Pd**

---

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap perilaku anak di Desa Tapuhaka Kecamatan Kabaena Timur. Masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku anak usia 6-12 tahun di Desa Tapuhaka Kec Kabaena Timur dan Upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi dampak negatif *game online* pada anak. Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman tentang dampak-dampak bermain *game online* terhadap perilaku anak usia 6-12 tahun, dan menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik Observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan mengambil kesimpulan. Hasil penelitian Dampak *game online* Terhadap Perilaku Anak Berusia 6-12 tahun di Desa Tapuhaka memang benar bahwa *game online* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku keseharian anak tersebut. Tidak hanya perilaku Anak. Keaktifan Anak dalam bermain *game online* tentu sangat mempengaruhi Perilaku anak. Terutama pada anak yang masih berumur 6-12 tahun waktunya hanya dihabiskan untuk bermain *game online*. Menunjukkan bahwa dampak *game online* terhadap perilaku anak di Desa Tapuhaka sangat berdampak terhadap perilaku. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa dari 16 orang anak usia 6-12 tahun yang bermain *game online* dan 9 orang tua anak dari pemain *game online* mengatakan bahwa *game online* memiliki dampak positif apabila digunakan sebagai hiburan dan apabila digunakan secara berlebihan akan berdampak pada negatif, yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk *game online* maka semakin kurangnya perilaku anak. Untuk itu upaya orang tua yang dilakukan untuk mengatasi dampak negatif *game online* mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain, jangan berikan akses penuh kepada anak, membatasi penggunaan *game online*, tetapkan wilayah bebas bermain *game online*, ajarkan anak pentingnya menahan diri, berikan contoh yang baik kepada anak.

**Kata Kunci: Game Online, Perilaku Anak Berusia 6-12 Tahun**



## ABSTRACT

**Marsi. NIM, 17010104058. *The Impact of Online Games on Children's Behavior at Age 6-12 Years in Tapuhaka Village, East Kabaena District. Supervised by: Dr.H. Pairin M.A and Aliwar S.Ag, M.Pd***

---

*The purpose of this study was to determine the impact of online games on children's behavior in Tapuhaka Village, East Kabaena District. The problem raised in this study is how the impact of online games on the behavior of children aged 6-12 years in Tapuhaka Village, East Kabaena District and the efforts made by parents in overcoming the negative impact of online games on children. The benefit of this research is to provide an understanding of the impacts of playing online games on the behavior of children aged 6-12 years, and to add insight and experience for researchers. This type of research is qualitative research. Data was collected by means of observation, interviews and documentation. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research on the impact of online games on the behavior of children aged 6-12 years in Tapuhaka Village, it is true that online games are one of the factors that influence the daily behavior of these children. Not only child behavior. The activity of children in playing online games certainly greatly affects the behavior of children. Especially for children aged 6-12 years, their time is only spent playing online games. Shows that the impact of online games on children's behavior in Tapuhaka Village has a very strong impact on behavior. Based on the results of the analysis, it shows that from 16 children aged 6-12 years who play online games and 9 parents of children from online game players say that online games have a positive impact when used as entertainment and if used excessively will have a negative impact, namely increasing The higher the amount of time spent playing online games, the less behavior the child will have. For this reason, the efforts of parents to overcome the negative impact of online games supervise children by limiting playing time, do not give full access to children, limit the use of online games, set a free area to play online games, teach children the importance of restraint, set a good example to the child.*

**Keywords: *Online Game, Behavior of Children aged 6-12 Years***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
Latar Belakang .....	1
1.1 Fokus Penelitian .....	5
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Definisi Operasional .....	6
<b>BAB 2 KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Deskripsi Teori .....	7
2.1.1. Konsep <i>Game Online</i> .....	7
2.1.1.1 pengertian <i>Game Online</i> .....	7
2.1.1.2 Teori Permainan <i>Game Online</i> .....	9
2.1.1.2 Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	10
2.1.1.3 Dampak <i>Game Online</i> .....	12
2.1.1.4 Faktor Pendorong Anak Bermain <i>Game Online</i> .....	17
2.1.2 Konsep Perilaku Usia 6-12 Tahun .....	18
2.1.2.1 Pengertian Perilaku .....	18
2.1.2.2 Bentuk-Bentuk Perilaku Anak .....	23
2.1.2.3 Macam-Macam Perilaku .....	23
2.1.2.4 Perilaku Positif dan Negatif .....	24
2.1.2.5 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku bermain <i>Game</i> .....	25
2.1.2.6 Tahap Perkembangan Anak .....	27
2.2 Penelitian Relevan .....	31
2.3 Kerangka Pikir .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian .....	35
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian .....	35
3.3 Data dan Sumber Data .....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.5 Teknik Analisis Data .....	38
3.6 Pengecekan Keabsahan Data .....	39

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

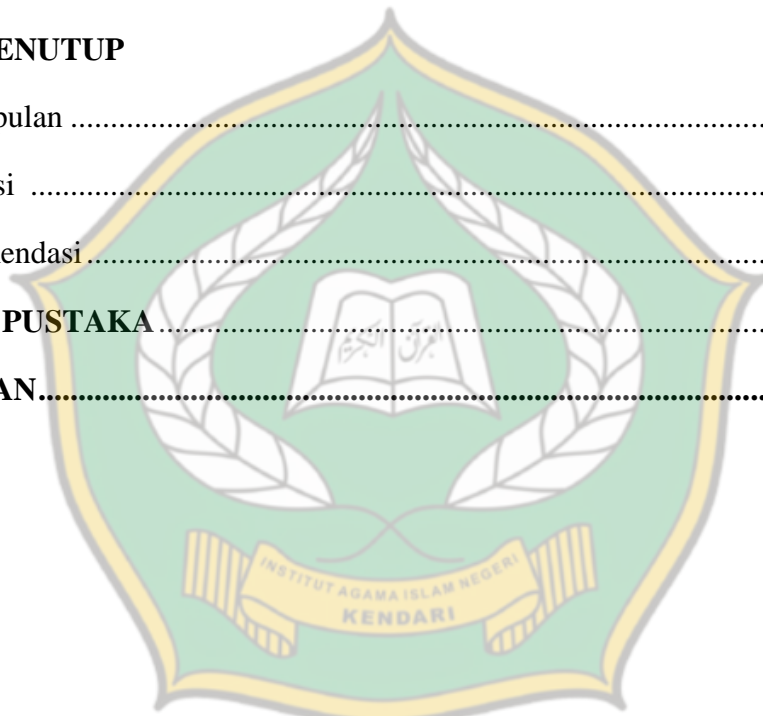
4.1. Hasil Penelitian .....	41
4.1.1 Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Anak Usia 6-12 Tahun di Desa Tapuhaka Kec Kabena Timur .....	41
4.1.2 Upaya Yang Dilakukan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negative Game Online Pada Anak .....	53
4.2 Pembahasan.....	58
4.2.1 Dampak Game Online Terhadap Perilaku Anak Usia 6-12 .....	59
4.2.2 Upaya Yang Diterapkan Orang Tua Dalam Anak Yang Berlebihan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Anak Usia 6-12 .....	63

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Limitasi .....	66
5.3 Rekomendasi.....	66

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	68
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	
-----------------------	--



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir.....	34
Gambar 2. Struktur Organisasi.....	



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Penduduk Desa Tapuhaka .....

Tabel 4.2 Data Anak Umur 6-12 Tahun.....



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data-data Desa Tapuhaka.....	
Lampiran 2. Karakter Informan .....	
Lampiran 3. Pedoman Wawancara .....	
Lampiran 4. Tanggapan Informan.....	
Lampiran 5. Dokumentasi.....	
Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup.....	

